

Welcome to GARY LINEKER'S SUPERSTAR SOCCER, the most exciting football simulation yet!

How to Play

After the title and credit screens, the League screens will load. The game starts with the Master Menu Screen.

Divisions

Lets you change the division in view at the top of the screen, allowing you to keep track of the whole league.

Pick Teams

Select your team and the opposing team from the 'Pick Teams' option. These can be any two teams from the same division.

Set Up Team

This screen shows all your players on the left, and your chosen eight players on the right. On the left, players already in your line-up are shown in **GREY** and those still available in **WHITE**. On the right, injured players are shown in **RED, YELLOW** if they are out of their best position, or otherwise in **GREY**.

Players can be swapped, put in, or taken out by moving the arrow over the player to be swapped and pressing **FIRE**. Move to another player and press **FIRE** again to complete the swap.

You may also see the line-up of any other team by choosing **VIEWTEAMS**. With **FIRE** held down, move the joystick up or down to scan through the teams. When you are happy with your team, move to **FINISHED** and press **FIRE**.

Play Next Game

Before you play, you can fine tune some more aspects of how any one game will play.

Set up the control of you team to **JOYSTICK 1, JOYSTICK 2** or **COMPUTER**, in the areas of **CENTRE FORWARD** and **COACH**.

You may select whether a game is a **LEAGUE GAME** or **PRACTICE GAME**.

You may return to the main screen by selecting **CANCEL**. Normally, the box to the right of this will read **'PLAY SOCCER'**, but if you have not prepared a proper line-up this will be replaced by **SET UP TEAM**.

If you have set all controls to **COMPUTER**, then you will be asked if you wish to watch the game. Select **YES** or **NO** as desired.

Playing the Coach

Whenever there is a stoppage in play; due to the scoring of a goal, a penalty, the ball

leaving the pitch, a delay, and injury, or at the end of a half or game; the top score line will switch to a message, and you will then be placed in the Coaching Screen.

If you have chosen joystick control for the coach, you may make decisions as to what Offensive and Defensive attitudes to use, or any substitutions to be made.

You can make one of three Offensive Attitudes:

- i) **SHOOT**: All players will try to get a lot of shots from the points, up close, and even out in midfield! The closer they get to the goal, the more likely a shot will be taken. This can also take a lot of the offensive responsibility from a weak Centre Forward.
- ii) **PASS**: Most players will tend to pass the ball to your Centre Forward, who can keep all the players in on the action by passing the ball himself. This teamwork will work the ball downfield, keeping the defence off-balanced. The **PASS** attitude allows your Centre Forward to take more control of the offence.
- iii) **MIX**: In most situations, this is the best attitude to take for a well balanced game.

There are also defensive attitudes:

- i) **COVER #1 & #2**: If you are losing and need to catch up quickly, your team mates must gamble more and more to get the ball back. With this attitude, your players will shadow the men they are covering. **COVER #2** is generally more aggressive but riskier than **COVER #1**.
- ii) **DEFEND #1 & #2**: A good conservative defence for if you are winning the game and want to play it safe. This attitude will prevent your players from over committing themselves. They will play back, defending against breakaways or clear shots. **DEFEND #2** is generally more aggressive than **DEFEND #1**.
- iii) **SUBSTITUTIONS**: You will obviously want to make substitutions from time to time as part of your game strategy or to replace an injured player, but this can also be used to view your team's fatigue levels. When in the **SUBSTITUTION** screen you can view a player's effective power (**EP**), his maximum power (**MP**), and his position (**P**). A player's **EP** is equal to his **MP** the first time he takes the field, but as he tires his **EP** drops. His **EP** will also be lower if he is playing out of his best position. Remember, tired player's don't perform well!

HOW TO CONTROL YOUR CENTRE FORWARD

On the field, the centre's movements are controlled with the joystick. Your centre can roam anywhere on the field, as well as shoot, pass, and dribble.

Playing Centre Forward

To control your centre, first make sure that you have made the appropriate selection from the **CENTRE CONTROL** section of the Game Setup screen (choose **JOYSTICK 1** from the Game Setup screen if your joystick is in **PORT 1** or **JOYSTICK 2** if your joystick is in **PORT 2**).

To Pass the Ball

To get off a proper pass, you must know the following:

- 1) The eight joystick directions represent the members of your team.
- 2) You must move and hold your joysticks in the direction that represents the player you wish to receive the pass.

NOTE: Only the diagonal directions pick an exact player. Also, if you do not move the joystick at all, then the ball will be passed to no one. This will cause you to lose control of the ball temporarily.

- 3) Once you have moved the joystick in the proper direction, tap the joystick button quickly. This will pass the ball to the proper player. Be sure not to hold the button down, or you will try to take a shot.

To Shoot the Ball

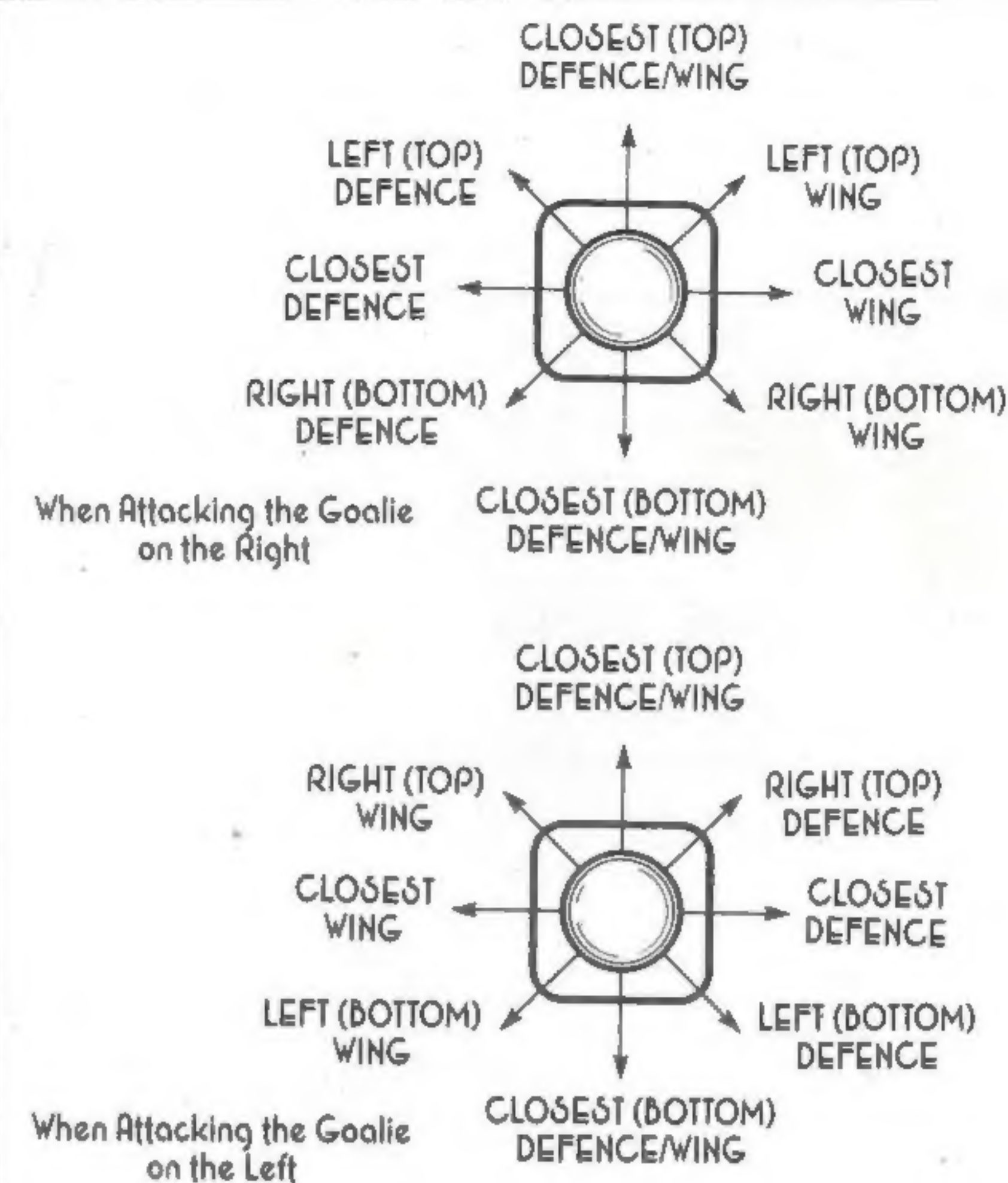
Shooting is a combination of timing, luck, and position. Move your player into position, then press and hold the joy-stick button. You will see the indicator start to



cycle back and forth. The arrows indicate toward which side of the goal your shot will travel. When the indicator shows the proper setting, release the button to shoot the ball. The more the indicator bar stretches toward the down arrow when you release the button, the more toward the side of the goal closest to the bottom of the screen your shot will go. Conversely, the more the indicator bar stretches toward the up arrow when you release the button, the more toward the side of the goal closest to the top of the screen your shot will go. The ball will travel in the direction of the opposing goal, no matter what direction the centre is facing.

To Save a Team

The current status your game can be saved by pressing the **"S"** key when in the main menu.



Some Tips and Hints

1. One of the most important aspects of playing the centre is anticipating what your teammates will do with the ball. Always keep in mind what offensive strategies are being used by your team. For example, if the strategy **SHOOT** is in effect, your teammates will take more shots at the opposing goalie as opposed to passing the ball to you. As centre, you should be in position to pick up the rebounds and kick them past the goalie while he is out of position. On the other hand, if your team strategy is to **PASS**, then your teammates will pass the ball around, trying to set you up for a score. In these situations, your job is to shake off your defender so you are in the clear to receive a pass.
2. You can tie up opponents close to them. The players will not run through each other, but will hit and bump. However, if you interfere with an opponent's movements, a penalty might be whistled against you, and your player is susceptible to injury.
3. Play the rebounds! Even the best goalie will break under a lot of pressure.
4. Keep in mind that defencemen have better ball handling skills than wings, who have better control than centres (and goalies are better at stealing the ball than anybody). This is important to remember when dribbling the ball down the field. Try to out-manoeuvre an opponent. Bull-dozing will lose you the ball.
5. When your defensive strategy is **DEFEND**, your teammates generally will get back to help out the goalie. They won't overcommit themselves to the man they are covering. In this case, you may want to "double-team" the opponent with the ball. When your defensive strategy is **COVER**, your teammates generally play tight man-to-man coverage. However, this strategy introduces greater possibilities for defensive mistakes and offensive opportunities.
6. Defensively, use "aggressive running" sparingly or your player will become exhausted.
7. On offense, learn to use the direction indicator bar to try to take advantage of the goalie's position. Try to "shoot it where he ain't".

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128

Cassette: Insert cassette into cassette unit. Press **SHIFT** and **RUN/STOP** simultaneously. Press **PLAY** on cassette unit. The program will load and run automatically.

Under licence from Designstar Consultants
Exclusive World Rights - Mindscape Inc.
Sportime and Superstar Soccer and trademarks of Design Consultants Inc.
© Gremlin Graphics Software Ltd., Alpha House,
10 Carrer Street, Sheffield S1 4FS.



Bienvenue à GARY LINEKER'S SUPERSTAR SOCCER, la simulation de football la plus passionnante jusqu'à présent!

Comment Jouer

Après les écrans de titres et de crédits, les écrans de Ligue se chargeront automatiquement. Le jeu commence avec LE MENU D'ECRAN PRINCIPAL.

Divisions

Ceci vous permet simplement de changer la division visionnée au haut de l'écran, vous permettant d'être au courant de la ligue entière.

Pick Teams (Choix d'Equipe)

Sélectionnez votre équipe et l'équipe adverse de l'option Pick Team. Celles-ci peuvent être deux équipes quelconques de la même division.

Set Up Team (Composez l'Equipe)

Cet écran vous montre tous vos joueurs sur le gauche et les 8 joueurs que vous avez choisis sur la droite. A gauche, les joueurs qui sont déjà dans votre composition d'équipe sont montrés en **GRIS** et ceux qui sont toujours disponibles en **BLANC**. A droite, les joueurs blessés sont en **ROUGE**, ceux qui sont hors de leurs meilleures positions en **JAUNE**, les autres en **GRIS**.

Les joueurs peuvent être permutés, introduits ou enlevés en déplaçant la flèche sur le joueur à échanger et en appuyant sur **FEU**. Déplacez-vous sur un autre joueur et appuyez sur **FEU** pour compléter l'échange. Vous pouvez également voir la composition de toute autre équipe en choisissant **VIEW TEAMS**. Tenez **FEU** enfoncé et déplacez le manche à balai vers le haut ou le bas pour parcourir les équipes. Une fois satisfait de votre équipe, allez à **FINISHED** et appuyez sur **FEU**.

Play Next Game (Jouez Prochain Jeu)

Avant de jouer, vous pouvez mettre au point quelques aspects supplémentaires concernant le déroulement d'un jeu.

Réglez le contrôle de votre équipe sur **MANCHE A BALAI 1**, **MANCHE A BALAI 2**, ou **ORDINATEUR**, dans les zones de **CENTRE FORWARD (AVANT-CENTRE)** et **COACH (ENTRAINEUR)**. Vous pouvez sélectionner si un jeu est un **LEAGUE GAME (JEU DE LIGUE)** ou un **PRACTICE GAME (JEU D'ENTRAINEMENT)**.

Vous pouvez retourner à l'écran principal en sélectionnant **CANCEL (ANNULEZ)**. Normalement, dans la case à droite de **CANCEL**, vous lirez 'PLAY SOCCER' (Jouez au Football), mais si vous n'avez pas préparé une composition d'équipe correcte, l'inscription sera remplacée par **SET UP TEAM (COMPOSEZ L'EQUIPE)**.

Si vous avez réglé toutes les commandes sur **ORDINATEUR**, on vous demandera si vous voulez assister au match. Sélectionnez **YES (OUI)** ou **NO (NON)** selon le cas.

Comment Jouer le Role d'Entraîneur

Chaque fois qu'il y a un arrêt de jeu dû à l'inscription d'un but, un pénalty, la sortie de la balle en touche, un délai, une blessure ou à la mi-temps ou à la fin du jeu, la ligne de score du haut deviendra un message et vous serez ainsi placé dans l'Ecran d'Entraînement.

Si vous avez choisi les commandes par manche à balai pour l'entraîneur, vous pouvez prendre des décisions sur les attitudes Offensives ou Défensives à adopter ou sur les substitutions à faire.

Vous pouvez faire une des trois Attitudes Offensives:

- i) **SHOOT (TIREZ):** Tous les joueurs essaieront d'effectuer beaucoup de tirs à partir des points, de prêt ou même du milieu du terrain! Plus ils se rapprochent des bois, plus ils auront tendance à tirer. Ceci peut également retirer une grande partie de la responsabilité offensive à un avant-centre trop faible.
- ii) **PASS (PASSEZ):** La plupart des joueurs auront tendance à passer la balle à votre avant-centre qui peut mettre tous les joueurs dans l'action en passant la balle lui-même. Ce travail collectif fera avancer la balle en profondeur, et tiendra la défense en déséquilibre. L'attitude **PASS** permet à votre avant-centre d'avoir plus de contrôle à l'attaque.
- iii) **MIX (MELANGEZ):** Dans la plupart des situations, c'est la meilleure attitude à adopter pour avoir un jeu bien équilibré.

Il y a également les Attitudes Défensives:

- i) **COVER #1 et #2: (COUVREZ)** Si vous perdez et devez remonter le score rapidement, vos équipiers doivent prendre de plus en plus de risques pour récupérer la balle. Avec cette Attitude, vos joueurs marqueront de près les hommes qu'ils couvrent. **COVER #2** est généralement plus agressif mais plus risqué que **COVER #1**.
- ii) **DEFEND #1 et #2: (DEFENDEZ)** Une bonne défense conservatrice si vous menez au jeu et voulez jouer la prudence. Cette attitude empêchera vos joueurs de s'engager à fond. Ils joueront trop en arrière en faisant attention aux échappées et aux tirs directs. **DEFEND #2** est généralement plus agressif que **DEFEND #1**.
- iii) **SUBSTITUTIONS:** En tant que partie intégrante de votre stratégie, vous voudrez bien sûr faire des substitutions de temps à autre ou faire remplacer un joueur blessé. Ceci peut aussi être utilisé pour visionner le niveau de fatigue de votre équipe. Quand vous êtes dans l'écran **SUBSTITUTION**, vous pouvez visionner la **PUISSANCE EFFECTIVE (EP)** d'un joueur, sa **PUISSANCE MAXIMUM (MP)** et sa **POSITION (P)**. La **EP** d'un joueur est égale à sa **MP** la première fois qu'il entre sur le terrain mais à mesure qu'il se fatigue, sa **EP** baisse. Sa **EP** sera également basse s'il ne joue pas dans sa meilleure position. Rappelez-vous que les joueurs fatigués ne donnent pas le meilleur d'eux-mêmes!

COMMENT CONTROLER VOTRE AVANT-CENTRE

Sur le terrain, les mouvements de l'avant-centre et du Gardien sont contrôlés avec le manche à balai. Votre avant-centre peut s'aventurer n'importe où sur le terrain en même temps qu'il peut tirer, passer ou dribbler. Votre gardien de but peut aller partout dans son carré et peut essayer de faire des arrêts aussi bien hauts que bas. Si votre gardien attrape la balle, il peut la conserver pour arrêter le jeu ou il peut la renvoyer sur le terrain. Des instructions graduelles sont données dans les paragraphes suivants.

Le Jeu d'Avant-Centre

Pour contrôler votre avant-centre, assurez-vous d'abord que vous avez fait la bonne sélection de la rubrique **CENTRE CONTROL** de l'écran **GAME SETUP** (choisissez **JOYSTICK 1** de l'écran **GAME SETUP** si votre manche à balai est branché sur l'entrée 1 ou **JOYSTICK 2** si votre manche à balai est branché sur l'entrée 2).

Pour Passer la Balle

Pour réussir une passe, vous devez connaître ce qui suit:

- 1) Les huit directions de manche à balai représentent les membres de votre équipe.
- 2) Vous devez bouger et tenir votre manche à balai dans la direction représentant le joueur qui doit recevoir la passe.

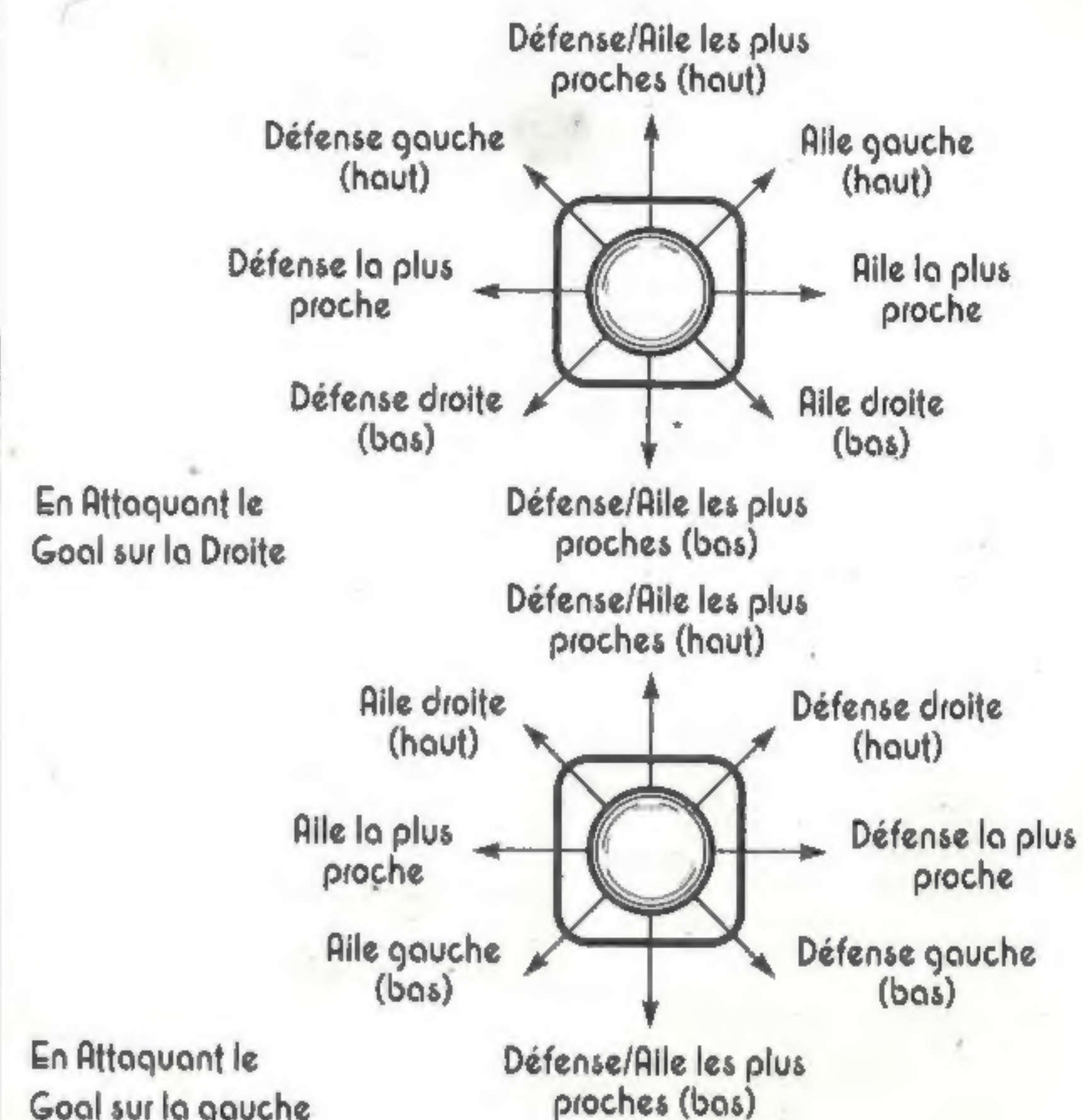
NOTE: Seules les directions diagonales choisissent un joueur avec exactitude. De même, si vous ne déplacez pas du tout le manche à balai, la balle ne sera alors passée à personne. Ceci vous fera perdre le contrôle de la balle temporairement.

- 3) Une fois que vous avez déplacé le manche à balai dans la direction correcte, donnez un petit coup rapide sur le bouton du manche à balai. Ceci fera passer la balle au joueur voulu. Faites attention de ne pas tenir le bouton enfoncé car vous pourriez alors essayer un tir.

Pour Tirer

Le shoot est une combinaison de précision, chance et position. Mettez votre joueur en position puis appuyez sur le bouton du manche à balai et maintenez-le enfoncé.

Vous verrez l'indicateur tourner dans deux sens. Les flèches indiquent le côté du but vers lequel votre tir ira. Lorsque l'indicateur montre la bonne position, relâchez le bouton pour tirer. Plus l'indicateur penche vers la flèche du bas quand vous relâchez le bouton, plus votre tir ira sur le côté du but le plus près du bas de l'écran. Inversement, plus l'indicateur penche vers la flèche du haut quand vous relâchez le bouton, plus votre tir ira sur le côté du but le plus proche du haut de l'écran. La balle ira dans la direction du goal opposé quelque soit la direction à laquelle l'avant-centre fait face.



Pour Sauvegarder une Equipe

Votre jeu en cours peut être sauvegardé en appuyant sur la touche "S" quand vous êtes dans le menu principal.

Quelques Tujaux et Conseils

1. Un des aspects les plus importants en jouant l'avant-centre est d'anticiper ce que vos coéquipiers feront de la balle. Ayez toujours en tête les stratégies offensives utilisées par votre équipe. Par exemple, si la stratégie **SHOOT** est en fonction, vos coéquipiers feront plus de tirs aux buts adverses au lieu de vous passer la balle. Comme avant-centre, vous devez être en position pour reprendre les rebonds et marquer pendant que le gardien est hors de position. D'un autre côté, si la stratégie de votre équipe est **PASS**, vos camarades joueront alors les passes, essayant de vous placer pour marquer. Dans ces situations, votre objectif est de vous démarquer de manière à recevoir une passe.
2. Vous pouvez "ligoter" des adversaires en courant tout près d'eux. Les joueurs ne passeront pas à travers les uns les autres mais se heurteront et rebondiront. Cependant, si vous gênez trop les mouvements d'un adversaire, un pénalty sera sifflé contre vous et votre joueur sera susceptible d'être blessé.
3. Jouez les rebonds! Même le meilleur gardien flanchera quand il est sous pression.
4. Rappelez-vous que les défenseurs ont une meilleure technique de balle que les ailiers qui ont un meilleur contrôle que les avant-centres (et les gardiens sont meilleurs que tout le monde pour voler le ballon). Ceci est important à avoir en tête quand vous descendez en dribblant. Essayez de feinter un adversaire. La bousculade vous fera perdre la balle.
5. Quand votre stratégie défensive est **DEFEND**, vos camarades reviendront aider le gardien. Il ne s'engageront pas à fond dans le marquage individuel. Dans ce cas, vous pourriez choisir de marquer "doublement" l'adversaire qui a la balle. Lorsque votre stratégie de défense est **COVER**, vos coéquipiers joueront un marquage d'homme à homme serré. Cependant, cette stratégie introduit plus de possibilités d'erreurs défensives et des occasions d'attaquer.
6. En défense, utilisez la "course agressive" avec économie sinon vos joueurs seront essouffés.
7. En attaque, apprenez à utiliser la barre d'indication de direction pour essayer de prendre avantage de la position du gardien. Essayez de "tirer là où il ne se trouve pas".

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM 64/128

Cassette: Introduire la cassette dans le magnétophone. Appuyer simultanément sur **SHIFT** et **RUN/STOP**, puis la touche **PLAY**. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.



Source: Licence de Designstar Consultants. Les droits de monde exclusifs — Mindscape Inc. **Spornline et Superstar Soccer** sont les Marques Déposées de Designstar Consultants Inc. © Gremlin Graphics Software Ltd., Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.



GREAT GAME GARY





GARY LINEKER'S FOOTBALLER OF THE YEAR



AVAILABLE NOW

Enjoy the world of a Football League
Player, suffering the pain and
winning the glory, starting at the
bottom and becoming
a legend...



£14⁹⁹

**BOARD
GAME**

**A Footballer
of the Year.**

